

Hellsicht ist eine Spielvariante für 3 oder mehr **Spiritisten**. Wenn ihr **Mysterium** in dieser Variante spielen wollt, passt ihr das Spiel wie folgt an:

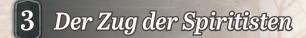
1 Spielaufbau

Legt die Hellsicht-Anzeige vor den Sichtschirm. Alle Spiritisten nehmen sich jeweils die Hellsichtplättchen in ihrer Farbe und den passenden Hellsicht-Stufenmarker. Legt die Hellsicht-Stufenmarker auf Feld 0 der Hellsicht-Anzeige.



2 Der Zug des Geists

Der Zug des Geists bleibt unverändert.





Als **Spiritisten** setzt ihr die **Hellsichtplättchen** ein, um anzuzeigen, ob ihr mit den Entscheidungen der anderen **Spiritisten** übereinstimmt. Liegst du mit deinem eingesetzten **Hellsichtplättchen** richtig, steigst du auf der **Hellsicht-Anzeige** auf, was die Enthüllung am Spielende beeinflusst.

Bist du der Meinung, dass ein anderer Spiritist seinen Eingebungsmarker richtig platziert hat, kannst du eines deiner —Hellsichtplättchen neben den Eingebungsmarker legen. Bist du der Meinung, dass ein anderer Spiritist seinen Eingebungsmarker falsch platziert hat, kannst du eines deiner —Plättchen einsetzen.

Du darfst kein Hellsichtplättchen neben deinen eigenen Eingebungsmarker legen.

Du darfst außerdem nicht mehrere deiner **Hellsichtplättchen** neben den gleichen **Eingebungsmarker** legen. Ansonsten darfst du in einer Runde so viele deiner **Hellsichtplättchen** einsetzen, wie du willst, auch keines.



Beispiel: Sophia stimmt der Platzierung von Veros Eingebungsmarker zu und legt eins ihrer —Hellsichtplättchen neben Veros Eingebungsmarker. Steffen stimmt Veros Platzierung nicht zu und legt ein —Hellsichtplättchen neben Veros Eingebungsmarker.

4 Die Auflösung



Falls ein Spiritist seinen Eingebungsmarker richtig platziert hat:

- Bei einem Hellsichtplättchen passiert nichts.
- · Alle eingesetzten Hellsichtplättchen werden abgeworfen.



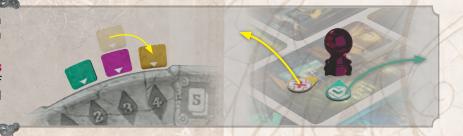
Falls ein Spiritist seinen Eingebungsmarker falsch platziert hat :

- · Bei einem @-Hellsichtplättchen passiert nichts.
- · Alle eingesetzten Hellsichtplättchen werden abgeworfen.

Da die eingesetzten **Hellsichtplättchen** abgeworfen werden, müsst ihr gut überlegen, wann und wie ihr sie einsetzt. Zu Beginn der vierten Runde erhaltet ihr einmalig alle abgeworfenen **Hellsichtplättchen** zurück.

Beispiel: Während der Auflösung signalisiert der Geist Vero, dass sie ihren Eingebungsmarker falsch platziert hat. Sophia hatte ihr zugestimmt und ein S-Hellsichtplättchen neben Veros Eingebungsmarker gelegt. Es passiert nichts.

Steffen hatte ihr nicht zugestimmt und ein —Hellsichtplättchen neben Veros Eingebungsmarker gelegt. Deshalb schiebt er seinen Hellsicht-Stufenmarker auf der Hellsicht-Anzeige ein Feld vor. Beide Hellsichtplättchen, das von Steffen und das von Sophia, werden anschließend abgeworfen.



Hat ein **Spiritist** seine **Spur** vollständig erraten:

- Schiebe deinen Hellsicht-Stufenmarker auf der Hellsicht-Anzeige so viele Felder nach vorne, wie Runden übrig sind (schaue auf der Taschenuhr nach). Beispiel: Das ist die vierte Runde. Es gibt noch drei weitere Runden. Also schiebst du den Hellsicht-Stufenmarker 3 Felder vor.
- In den nächsten Runden darfst du weiterhin deine übrigen Hellsichtplättchen einsetzen, um auf der Hellsicht-Anzeige voranzuschreiten.

5 Die Enthüllung

Der Geist bereitet wie gewohnt die finale Vision vor. Anschließend mischt er die 3 Visionskarten und legt sie verdeckt auf den Tisch.

Jetzt schauen sich die **Spiritisten** ihren Fortschritt auf der **Hellsicht-Anzeige** an. Je weiter ein **Spiritist** vorangeschritten ist, desto mehr Karten der finalen **Vision** darf er sich anschauen. Ihr dürft nicht miteinander diskutieren und stimmt schweigend ab.

Die Abstimmung besteht aus drei Schritten:

1- Dreht die erste **Visionskarte** um. Alle **Spiritisten** dürfen sie sich anschauen. Dann stimmen alle **Spiritisten** mit einer Hellsicht-Stufe von 4 oder weniger ab: Sie entscheiden sich für eine **Spur** und nehmen das passende **Hellsicht-plättchen** () in die Hand, sodass niemand es sieht. Sie dürfen sich nicht mehr umentscheiden.

Die anderen **Hellsichtplättchen** werden so zurück in die Schachtel gelegt, dass niemand sie sieht.

Wenn alle **Spiritisten** mit Hellsicht-Stufe 4 oder weniger abgestimmt haben, fahrt mit dem nächsten Schritt fort.

- 2- Dreht die zweite **Visionskarte** um. Jetzt stimmen alle **Spiritisten** mit Hellsicht-Stufe 5 bis 6 ab.
- 3- Dreht die letzte **Visionskarte** um. Jetzt stimmen alle **Spiritisten** mit Hellsicht-Stufe 7 oder mehr ab.

Erinnerung: Alle **Spiritisten**, die abgestimmt haben, dürfen sich nicht mehr umentscheiden. Ihr dürft in keiner Form miteinander kommunizieren.

Habt ihr alle abgestimmt, offenbart ihr die **Hellsichtplättchen** in euren Händen. Die **Spur** mit den meisten Stimmen ist eure gewählte **Spur**. Bei einem Gleichstand entscheidet die Person mit der **Taschenuhr**, welche davon gewählt wird.

Der Geist enthüllt die richtige Spur.

- Habt ihr eine andere **Spur** gewählt, verliert ihr alle zusammen. Ihr habt den Kontakt zum Galsc verloren. Er konnte keine Ruhe finden und wandelt weiter durch die Hallen des Herrenhauses.
- Habt ihr die richtige **Spur** gewählt, gewinnt ihr alle zusammen. Herzlichen Glückwunsch! Ihr habt das Rätsel um das Ableben des Geists gelöst. Nun kann er endlich in Frieden ruhen.

